SmartGlobe™ Discovery

SG268

6+

Oregon SCIENTIFIC

Getting Started

Your SmartGlobe™ Discovery uses three AA size batteries. To open the battery cover, remove the screw under the base with a coin and then pull it open as shown. Install the batteries and then replace the cover back.

Turn on the SmartPen by pressing the ⏻ button on the SmartPen.

Auto off

The SmartPen will automatically shut off after a few minutes if it is not being used.

Unit base

Caution

- Different types of batteries or new and used batteries are not to be mixed.
- Only use batteries of the same or equivalent type.
- Batteries are to be inserted with the correct polarity.
- Remove batteries from the unit if the unit is not going to be used for a long time.
- Remove all batteries when replacing.
- Do not dispose of batteries in fire.
- Non-rechargeable batteries are not to be recharged.
- Rechargeable batteries are to be removed from the product before being charged.
- Rechargeable batteries are only to be charged under adult supervision.
- Exhausted batteries are to be removed from the product.
- The supply terminals are not to be short-circuited.
- In an environment prone to static discharge, the unit may malfunction. To reset, remove batteries for at least 10 seconds before connecting the power supply again.
- Warning! Not suitable for children under 36 months. Small parts. Choking hazard.

Cleaning and Maintenance

Your SmartGlobe™ Discovery should be checked regularly for damage to avoid the danger of an electric shock. Do not use them if they are damaged.

Always remove the batteries before cleaning. Do not attempt to dismantle any part of the product, and only use a soft, dry cloth for cleaning.

Do not get SmartGlobe™ Discovery or any of its parts wet, and be sure that your hands and the tip of the SmartPen are clean before touching the globe surface; otherwise, the SmartPen may fail to read information from the Globe.

Contact Information

Prompts, instructions and game functions may change as we continue to improve SmartGlobe™ Discovery and its user interface. We would be happy to receive your comments and suggestions, and appreciate your feedback. Feel free to contact us at www.oregonscientific.co.uk.

Note: All SmartGlobe™ Discovery *data is for reference only, and is not intended to be used as a source for academic or professional research.*

Oregon SCIENTIFIC

Dear Parents/Guardians,

Thank you for purchasing **SmartGlobe™ Discovery** by Oregon Scientific. We hope that this product will help you and your family to learn more about the world we live in, and to develop the interest in geography, history, and cultures around the world. As a truly international company, all of us at Oregon Scientific take a personal interest in designing products that help both children and adults understand more about our global neighbors. It is our goal that you will learn something new and inspiring that might change your perspective of the world. As such, we hope that every day will bring a new adventure to your world using **SmartGlobe™ Discovery**.

Key functions

- Pause
  Touch this icon if you would like to pause the game. Touch it again to resume your game.

PAUSE

- Repeat
  Touch this icon to repeat a question or instruction prompt.

REPEAT

- Volume
  To raise the volume, touch [+]
  To lower the volume, touch [-]

VOLUME

Activities

Touch

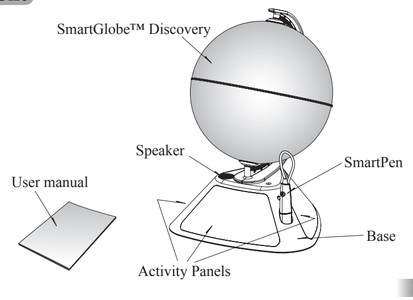
To learn about a country, use the tip of the SmartPen to touch any activity of the "Touch" category on the front activity panel (located on the base), and then use the SmartPen to point to a place on the globe. To learn more about a particular country, use the SmartPen to touch a different activity on the activity panel, and touch the country again.

Oregon Scientific (UK) Ltd.
Unit 1, Switchback, Gardner Road,
Maidenhead, Berkshire SL6 7RJ.
Hotline number: 0871 222 1966
Email: Technical@oregonuk.com
Website: www.oregonscientific.co.uk

About Your SmartGlobe™ Discovery Kit

Your **SmartGlobe™ Discovery** is supplied with the following parts; please contact Oregon Scientific if any parts are missing.

Front



Touch		
Continent	Area	Features
Name	Highest Point	History
Capital	Geography	Language
Population	Currency	National Anthem

Compare

To compare information between two places, use the tip of the SmartPen to touch an activity of the "Compare" category on the left rear activity panel and then touch two countries on the globe one after the other.

Compare
Population
Area

Find

To play a find game, use the tip of the SmartPen to touch an activity of the "Find" category on the left rear activity panel. The SmartGlobe™ Discovery will tell you to find certain places on the globe, and you must answer the questions as quickly as you can. Each activity has 3 different levels, and for each level the player must answer the required number of questions correctly. Players need to answer the questions within the time limit; The "Ultimate Challenge" game is a combination of questions from all the other categories.

Find
Continents
Countries
Capitals
Ultimate Challenge

Pursuant to and in accordance with Article 14 of the Directive 2012/19/EU of the European Parliament on waste electrical and electronic equipment (WEEE), and pursuant to and in accordance with Article 20 of the Directive 2006/66/EC of the European Parliament on batteries and accumulators and waste batteries.

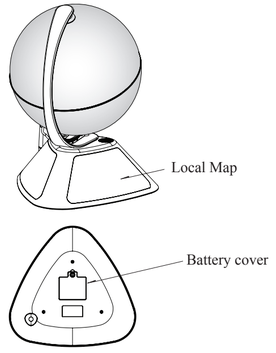
The barred symbol of the rubbish bin shown on the equipment indicates that, at the end of its useful life, the product must be collected separately from other waste.

Please note that the batteries / rechargeable batteries must be removed from the equipment before it is given as waste. To remove the batteries / accumulators refer to the specifications in the user manual. Therefore, any products that have reached the end of their useful life must be given to waste disposal centres specialis-ing in separate collection of waste electrical and electronic equipment, or given back to the dealer when purchasing a new WEEE, pursuant to and in accordance with Article 14 as implemented in the country.

The adequate separate collection for the subsequent start-up of the equipment sent to be recycled, treated and disposal of in an environmentally compatible way contributes to prevent-ing possible negative effects on the environment and health and optimises the recycling and reuse of components making up the apparatus.

Abusive disposal of the product by the user involves application of the administrative sanctions according to the laws in force.

Back



This table shows the time limit of each game.

Continents	90 seconds
Countries	120 seconds
Capitals	120 seconds
Ultimate Challenge	120 seconds

This table shows the number of correct answers required from the player to advance to a higher level.

Level 1	1 question
Level 2	2 questions
Level 3	3 questions

Amazing Facts

To explore amazing facts in our world, use the tip of the SmartPen to touch Amazing Facts on the "Touch" activity panel (located on the base), and then use the SmartPen to point to a place on the globe.

Local Map

A Local Map is available on the right rear activity panel. To explore different topics on the local map, touch any activity on the other two panels and then touch any local place.

P/N: 300103696-00001-10

SmartGlobe™ Discovery

SG268

6+

Oregon SCIENTIFIC

Apresentação

O SmartGlobe™ Discovery usa 3 pilhas alcalinas tipo AA. Para abrir a tampa do compartimento de pilhas, remova o parafuso na parte inferior da base com uma moeda, conforme mostra a figura. Instale as pilhas e recoloque a tampa.

Base

Ligue a SmartPen pressionando o botão ⏻ .

Desligamento automático

A SmartPen se desligará automaticamente depois de alguns minutos sem ser utilizada.

Atenção

- Não misture diferentes tipos de pilhas nem pilhas novas e usadas no mesmo compartimento.
- Utilize apenas os tipos de pilhas recomendados ou equivalentes.
- As baterias devem ser instaladas com a polaridade correta.
- Retire as pilhas da unidade, caso não caso não pretenda utilizá-la por um longo tempo.
- Retire todas as pilhas ao efetuar a substituição.
- Não jogue as pilhas usadas no fogo.
- Pilhas não-recarregáveis não devem ser recarregadas.
- Pilhas recarregáveis devem ser removidas do produto antes de serem recarregadas.
- Pilhas recarregáveis somente devem ser recarregadas sob a orientação de um adulto.
- Pilhas esgotadas devem ser removidas do produto.
- Deve-se evitar qualquer curto-circuito nos terminais de alimentação.
- Num ambiente com descarga estática, pode ocorrer um mal funcionamento da unidade. Para reiniciar, interrompa o suprimento de energia retirando as pilhas do compartimento durante, pelo menos, 10 segundos antes de ligar a fonte de alimentação novamente.
- ATENÇÃO! Não recomendável para crianças menores de 36 meses. Partes pequenas. Risco de sufocamento.

Limpeza e Manutenção

O SmartGlobe™ Discovery deve ser verificado regularmente quanto a danos para evitar o risco de choque elétrico. Não use-o se estiver danificado.

Sempre retire as pilhas e desconecte a fonte de alimentação antes de limpar. Não tente desmontar nenhuma parte do produto e use apenas um pano seco e macio para a limpeza.

Não molhe o SmartGlobe™ Discovery nem nenhum de seus componentes e verifique se suas mãos e a ponta da SmartPen estão limpas antes de tocar na superfície do globo; do contrário, pode ser que a SmartPen não consiga ler as informações do Globo.

Informações para Contato

Avisos, instruções e funções de jogos podem mudar à medida que continuamos aprimorando o SmartGlobe ™ Discovery e sua interface de usuário. Ficaremos felizes em receber seus comentários e sugestões, e agradecemos a sua opinião. Sinta-se à vontade para contatar-nos em (11) 3523-1934.

Todos os dados do SmartGlobe™ Discovery são apenas para referência e não devem ser usados como fonte de pesquisa acadêmica ou profissional.

Oregon SCIENTIFIC

Prezados Pais / Tutores,

Agradecemos pela compra do **SmartGlobe™ Discovery** da Oregon Scientific. Esperamos que este produto ajude você e sua família a aprender mais sobre o mundo em que vivemos e, ao mesmo tempo, desperte o interesse por geografia, história e as diferentes culturas ao redor do mundo. Como uma empresa verdadeiramente internacional, todos nós na Oregon Scientific temos interesse pessoal em desenvolver produtos que ajudem tanto crianças quanto adultos a conhecer mais sobre nossos vizinhos globais. Nosso objetivo é ensinar algo novo e estimulante que possa mudar a perspectiva do usuário em relação ao mundo. Assim, esperamos que, ao utilizar o SmartGlobe™ Discovery, cada dia traga uma nova aventura para seu mundo.

Principais funções

- Pausa
  Toque nesse ícone se desejar interromper o jogo. Toque novamente para reiniciar o jogo.

PAUSA

- Repetir
  Toque nesse ícone para repetir uma pergunta ou uma instrução.

REPETIR

- Volume
  Para aumentar o volume, toque em [+].
  Para diminuir o volume, toque em [-].

VOLUME

Atividades

Tocar

Para aprender sobre um país, use a ponta da SmartPen para tocar em uma das opções da Categoria 'Tocar' no painel de atividades (localizado na base) e, em seguida, use a SmartPen para indicar um lugar no globo. Para obter mais informações sobre um determinado país, use a SmartPen para tocar em outra opção no painel de atividade e toque novamente no país.

Oregon Scientific Brasil Ltda.
Avenida Ibirapuera, 2.907
11° andar - Sala 1112
São Paulo - SP
CEP: 04029-200
SAC: 55 11 3523.1934
Website: www.oregonscientific.com.br

Este produto está em concordância com a Parte 15 das Regras da FCC. A operação está sujeita às duas seguintes condições: (1) este dispositivo não pode causar interferência prejudicial e (2) este dispositivo deve aceitar quaisquer interferências recebidas, inclusive uma interferência que possa causar uma operação indesejada.

Cuidado: Modificações feitas ao aparelho sem autorização expressa do responsável técnico podem vetar a autoridade do usuário para operar o equipamento.

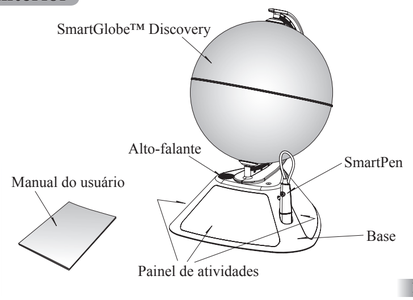
NOTA:

O equipamento foi testado e concluiu-se que se enquadra nos limites para um aparelho digital de Classe B, de acordo com a Parte 15 das Regras FCC. Esses limites têm como objetivo a proteção contra interferências danosas em uma instalação residencial. Esse equipamento gera, utiliza, e pode irradiar energia com frequências de rádio e, se não for instalado e utilizado de acordo com as instruções, pode provocar interferências danosas às comunicações por rádio. No entanto, não há garantia de que tal interferência não venha a ocorrer em uma determinada instalação. Se o equipamento causar interferência na recepção de rádio ou televisão, o que pode ser avaliado ligando-se e

Sobre o Kit SmartGlobe™ Discovery

O SmartGlobe™ Discovery é fornecido com os seguintes componentes; entre em contato com a Oregon Scientific se algum deles estiver faltando.

Parte Anterior



Tocar		
Continente	Área	Características
Nome Oficial	Ponto Mais Alto	Fatos Históricos
Capital	Geografia	Idioma
População	Moeda	Hino Nacional

Comparar

Para comparar as informações entre dois lugares, use a ponta da SmartPen para tocar em uma das opções da Categoria 'Comparar' e, em seguida, toque em dois países no globo, um após o outro.

Comparar
População
Área

Encontrar

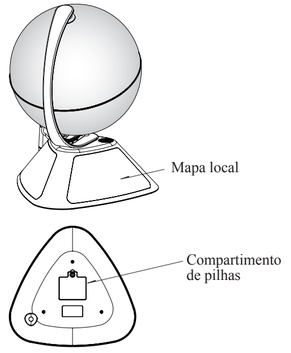
Para iniciar um jogo de busca, use a ponta da SmartPen para tocar em uma das opções da Categoria 'Encontrar'. O SmartGlobe™ Discovery pedirá que você localize lugares específicos no mapa e você deverá responder as perguntas o mais rápido possível. Cada atividade tem 3 níveis diferentes e, em cada nível, o jogador deve responder corretamente o número necessário de perguntas. Os jogadores devem responder as perguntas dentro de um limite de tempo. O jogo "Desafio Final" é uma combinação de perguntas de todas as outras categorias.

Encontrar
Continentes
Países
Capitais
Desafio Final

desligando-se o aparelho, o usuário deve tentar corrigir a interferência através de uma ou mais das seguintes medidas:

- Reorientar a antena ou trocá-la de lugar.
- Aumentar o espaço entre o equipamento e o receptor.
- Conectar o equipamento em um circuito de energia em que o receptor não esteja conectado.
- Consultar o revendedor ou um técnico de TV.
- Este aparelho digital Classe B está de acordo com o ICES-003 do Canadá.

Parte Posterior



Esta tabela mostra o limite de tempo de cada jogo para cada faixa etária.

Continentes	90 segundos
Países	120 segundos
Capitais	120 segundos
Desafio Final	120 segundos

Esta tabela mostra o número necessário de perguntas corretas para que o jogador avance para outro nível.

Nível 1	1 questão
Nível 2	2 questões
Nível 3	3 questões

Curiosidades

Para explorar fatos interessantes sobre nosso mundo, use a ponta da SmartPen para tocar em 'Curiosidades' no painel de atividades (localizado na base) e, em seguida, use a SmartPen para indicar um lugar no globo.

Mapa Local

Um mapa local está disponível no painel de atividades à direita. Para explorar diferentes tópicos no mapa local, toque em qualquer atividade dos demais painéis e depois toque em qualquer ponto do mapa.

Nos termos das Diretivas Européias 2011/65/EU e 2012/19/EU, relativas à redução do uso de substâncias perigosas nos aparelhos elétricos e eletrônicos, além da eliminação de resíduos sólidos.

O símbolo do coletor traçado, indicado no aparelho, significa que o produto, ao fim de sua vida útil, deverá ser eliminado separadamente de outros resíduos sólidos.

O usuário deverá, portanto, entregar o aparelho após o término de sua vida útil, aos centros encarregados pela coleta diferenciada de resíduos eletrônicos e eletrotécnicos, ou mesmo, entregá-lo de volta ao revendedor no momento da compra de um novo aparelho de tipo equivalente, na proporção de um para um.

A coleta diferenciada, adequada para a eliminação sucessiva do aparelho fora de uso, a ser reciclado, contribui para evitar possíveis efeitos negativos ao meio ambiente e à saúde e facilita a reciclagem dos materiais dos quais o aparelho é constituído.

A eliminação do produto sem respeitar as normas por parte do usuário implica na aplicação das sanções de acordo com as leis vigentes.

P/N: 300103707-00001-10

SmartGlobe™ Discovery

SG268

5+

Oregon SCIENTIFIC

Empezamos

Su Smart Globe Discovery utiliza 3 pilas del tipo AA, que ya vienen incluidas. En caso de que deba cambiarlas: Debe abrir el compartimento de las pilas, retirando el tornillo situado bajo la base con la ayuda de una moneda, y tirando, después, hacia arriba como se muestra en la imagen. Una vez coloque las pilas, vuelva a poner la tapa.

Encienda el lápiz interactivo presionando el botón ⏻ del SmartPen.

Auto apagado

El SmartPen se apagará automáticamente después de unos minutos si no se está usando.

Base de la unidad

Precaución:

- No mezcle diferentes tipos de pilas ni pilas nuevas con usadas.
- Use solo pilas iguales o equivalentes a las recomendadas.
- Inserte las pilas observando la dirección de la polaridad.
- Retire las pilas de la unidad si no va a utilizarla durante un tiempo.
- Cambie todas las pilas de una vez.
- No arroje las pilas al fuego.
- No intente recargar las pilas no recargables.
- Las pilas recargables deben retirarse del producto antes de ser recargadas.
- Las pilas recargables solo deben cargarse bajo la supervisión de un adulto.
- Retire del producto las pilas agotadas.
- No cortocircuite los terminales de alimentación.
- En un ambiente propenso a descargas de electricidad estática, la unidad puede funcionar de manera incorrecta. Para reiniciarla, quite las pilas durante al menos 10 segundos antes de conectarla de nuevo.
- Aviso: no apto para niños menores de 36 meses. Peligro de electrocución.

Limpieza y mantenimiento

Su SmartGlobe™ Discovery debe revisarse periódicamente para evitar riesgo de descargas eléctricas. No lo use si está dañado.

Retire siempre las pilas antes de limpiarlo. No intente desmontar ninguna parte del producto y utilice solo un paño suave y seco para su limpieza.

No moje el SmartGlobe™ Discovery ni ninguna de sus piezas y asegúrese de que tanto sus manos como la punta del SmartPen están limpias antes de tocar la superficie del globo; de lo contrario, el SmartPen podría fallar al leer la información del globo.

Contacto

Dado que este producto es actualizable, tanto las indicaciones como las instrucciones y las funciones del juego podrían cambiar a medida que mejoramos el SmartGlobe™ Discovery y su interfaz de usuario. Le agradecemos sus comentarios y sugerencias. No dude en contactar con nosotros en atencionconsumidor@diset.com.

Aviso: Toda la información sobre el SmartGlobe™ Discovery es solo de consulta y no ha sido diseñada con fines académicos o profesionales.

Oregon SCIENTIFIC

Queridos padres y tutores,

Gracias por adquirir el **SmartGlobe™ Discovery** de Oregon Scientific.

Esperamos que este producto le ayude a usted y a su familia a aprender más sobre el mundo en el que vivimos y a desarrollar su interés por la geografía, la historia y otras culturas del mundo. Como compañía internacional, todos en Oregon Scientific nos tomamos un interés personal en diseñar productos que ayuden tanto a niños como a adultos a saber más sobre nuestros vecinos en el mundo. Nuestro objetivo es que consiga aprender algo nuevo e inspirador que pueda cambiar su perspectiva del mundo. Esperamos que **SmartGlobe™ Discovery** le brinde la oportunidad de disfrutar cada día de una nueva aventura en el planeta.

Funciones básicas

- Pausa
  Pulse este icono si desea detener el juego. Púlselo de nuevo para reanudarlo.

PAUSA

- Repetir
  Pulse este icono para repetir una pregunta o instrucción.

REPETIR

- Volumen
  Para subir el volumen, pulse [+]
  Para bajar el volumen, pulse [-]

VOLUMEN

Actividades

Pulsa

Para aprender sobre un país, use la punta del SmartPen para pulsar una de las categorías táctiles del panel de actividades (situado en la base) y luego use el SmartPen para señalar un lugar del globo. Para aprender más sobre un país en concreto, use el SmartPen para pulsar una categoría diferente del panel de actividades, y pulse en el mismo país otra vez.

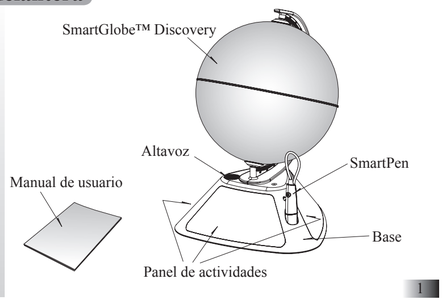
Distribuido por:

Diset
Diset, S.A.
Calle C, nº 3 sector B Zona
Franca, Barcelona, España
Teléfono:93 237 9068
Email:atencionconsumidor@diset.com
Web:www.diset.com

Sobre su Kit SmartGlobe™ Discovery

Su SmartGlobe™ Discovery incluye los siguientes elementos; por favor, póngase en contacto con Oregon Scientific si falta alguno de ellos.

Parte delantera



Pulsa		
Continente	Área	Características
Nombre	Punto más alto	Historia
Capital	Geografía	Idioma
Población	Moneda	Himno nacional

Compara

Para comparar información de dos lugares, use la punta de su SmartPen para pulsar sobre una actividad de la categoría "Compara", situada a la izquierda de la parte posterior del panel de actividades. Luego pulse sobre dos países del globo, uno detrás de otro.

Compara
Población
Área

Encuentra

Para jugar a un juego de búsqueda, utilice la punta de su SmartPen para pulsar sobre una actividad de la categoría "Encuentra", situadas a la izquierda de la parte posterior de su panel de actividades.
El SmartGlobe™ Discovery le pedirá que encuentre ciertos lugares en el mapa y usted deberá responder a las preguntas tan rápidamente como pueda. Cada actividad cuenta con 3 niveles diferentes y, para cada nivel, el jugador debe responder correctamente a un número determinado de preguntas. Los jugadores tendrán que responder a las preguntas dentro de un límite de tiempo. El juego de "Desafío Final" es una combinación de preguntas de todas las categorías.

Encuentra
Continentes
Países
Capitales
Desafío Final

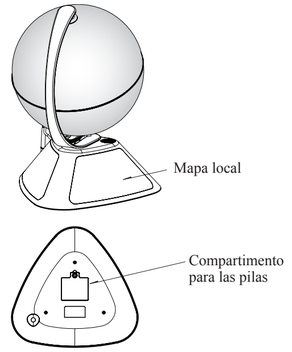
Según las Directrices Europeas 2011/65/EU y 2012/19/EU, relativas a la reducción del uso de sustancias peligrosas en los aparatos eléctricos y electrónicos, además del desecho de los residuos.

El símbolo tachado del contenedor que se encuentra en el aparato indica que el producto, al final de su vida útil, deberá depositarse en un lugar separado de los demás residuos. Por lo tanto, el usuario deberá entregar el aparato, cuando deje de utilizarse, a un centro de recogida de residuos electrónicos y electrotécnicos, o deberá devolverlo al vendedor en el momento de compra de un nuevo aparato de tipo equivalente, uno a cambio de otro.

La adecuada recogida diferenciada del aparato inutilizado para el consiguiente reciclaje, tratamiento y desecho ambientalmente compatibles, contribuye a evitar posibles efectos negativos en el medioambiente y en la salud, y favorece el reciclaje de los materiales de los que se compone el aparato.

El desecho abusivo del producto por parte del usuario implica la aplicación de las sanciones previstas por la ley.

Parte trasera



Este cuadro muestra los límites de tiempo de cada juego.

Continentes	90 segundos
Países	120 segundos
Capitales	120 segundos
Desafío Final	120 segundos

Este cuadro muestra el número de respuestas correctas necesarias para que el jugador suba de nivel.

Nivel 1	1 pregunta
Nivel 2	2 preguntas
Nivel 3	3 preguntas

Datos curiosos

Para conocer datos curiosos sobre nuestro mundo, pulse con la punta del SmartPen en "Datos Curiosos" en el panel de actividades (situado en la base) y luego use el SmartPen para señalar un lugar del globo.

Mapa local

A la derecha de la parte posterior del panel de actividades dispone de un mapa local. Para explorar diferentes aspectos del mapa local, pulse cualquier actividad de los otros dos paneles y luego pulse en cualquier región del mapa local.

P/N: 300103703-00001-10